

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	Filozof pierwszego kontaktu
Numer materiału	X.22
Autorzy scenariusza	Adam Gogacz
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kuszczak)
Weryfikacja językowa	Angelika Wiśniewska
Rodzaj multimediu	film decyzyjny
Wykorzystanie AR lub VR <small>AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość</small>	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	III etap: liceum ogólnokształcące / technikum (zakres rozszerzony)
Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał	filozofia



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)
Aplikacja do określania własnego zdania w sporach filozoficznych, ale również do zapoznania się z poglądami przeciwnymi. Użytkownik, mając podaną sytuację, określa, jakie jego zdaniem jest rozwiązanie problemu przedstawionego w animacji. W zależności od wyboru, dowiaduje się, po której stronie sporu filozoficznego stanął, a następnie poznaje koncepcję przeciwną, ale w taki sposób, aby mógł zastanowić się nad własnymi poglądami.
Cel ogólny materiału
Celem jest zapoznanie z podstawowymi sporami filozoficznymi i przypisanie własnego zdania do jednej z przeciwstawnych koncepcji. Użytkownik podejmuje decyzję, po której stronie się opowiada, poznaje filozoficzną podstawę swojej opinii, a następnie zapoznaje się ze stroną przeciwną.
Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału
Szkoła ponadpodstawowa Filozofia (zakres rozszerzony) Uczeń poznaje filozoficzne podstawy własnych opinii na zadany temat. Następnie poznaje pogląd przeciwny do tego, który wydawał się reprezentować. Spory z dziedziny: ontologii, etyki, estetyki, epistemologii, a także filozofii politycznej. Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• potrafi określić poglądy filozofów reprezentatywnych dla poszczególnych epok kultury europejskiej,• rozumie ważniejsze pojęcia, zagadnienia i stanowiska głównych dyscyplin filozoficznych• nabywa umiejętność stawiania pytań światopoglądowych (w tym moralnych) i poszukiwania odpowiedzi na nie z wykorzystaniem wiedzy filozoficznej,• potrafi podjąć rzetelną dyskusję filozoficzną oraz formułować w niej jasne i uzasadnione stanowisko.

3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału
Na początku użytkownik poznaje sylwetkę Sokratesa. Jest to animacja, przedstawiająca wersję rysunkową Sokratesa, który wita się i przedstawia się jako Sokrates- "filozof pierwszego kontaktu." Mówi: <i>Jestem tutaj po to, aby skierować Cię do odpowiedniego specjalisty, w zależności od tego, z jaką opinią przyjdzie Ci się zmagać. Pamiętaj, że tylko krowa zdania nie zmienia, a nie... zmieni zdanie, jeśli znajdzie lepszą trawę do przeżuwania. Ale ona nie ma takich problemów, jakie mamy my, ludzie. Bo często przychodzi nam stanąć po jednej stronie w jakiejś dyskusji. A nie jest to łatwe. Wybierz sobie proszę tematykę, a ja powiem Ci, co dalej.</i> Użytkownik na ekranie widzi karty z obszarami sporów do dyskusji. Każdy obszar jest opisany: słownie i głosem Sokratesa, który objaśnia (tak prosto jak się da), czego dana dziedzina filozofii dotyczy. Najlepiej, gdyby zrobił to pod kątem sporu, jaki będzie miał miejsce w każdym obszarze. Obszary sporów: <ul style="list-style-type: none">• ontologia (spór idealistów i materialistów),• epistemologia (spór racjonalistów i materialistów),



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- estetyka (spór o to, czym jest sztuka: klasyczne podejście i sztuka według Tatarkiewicza),
- etyka (relatywiści i absolutyści),
- filozofia społeczna (indywidualiści i kolektywiści),
- etyka społeczna (liberaliści i konserwatyści).

Wybór karty (poprzez kliknięcie) powoduje pojawienie się filmu animowanego (może być też zmontowany z prawdziwych scen), na którym przedstawiona jest sytuacja problematyczna z życia wzięta. Na przykład w sporze etycznym może to być film opowiadający o surogatkach - kobietach wynajmowanych do noszenia ciąży, podczas gdy po porodzie, zgodnie z umową, dziecko zabierają osoby ją wynajmujące. W niektórych krajach jest to zakazane lub dozwolone za olbrzymią opłatą. Ale w Indiach jest to proceder, który dla obywateli zachodu jest tani, natomiast dla kobiet tam pracujących stanowi kwotę większą niż zdołałyby zarobić przez większość życia. Wyobraź sobie, że jesteś indyjskim decydem. Zakazałbyś tego proceduru czy nie? Film kończy się takim pytaniem i możliwością wyboru. Wybór zakazujący proceduru prowadzi do planszy: wybrałeś jak absolutysta i następuje pokaz filmu, na którym przedstawiciel absolutyzmu (np. Kant) wyjaśnia istotę absolutyzmu etycznego. Ważne, aby w filmie znalazły się, oprócz samej wiedzy o tym, czym jest absolutyzm, argumenty na rzecz takowego. Po obejrzeniu filmu pojawia się plansza "A tego nie wybrałeś: relatywizm". Po kliknięciu pojawia się animacja, na której przedstawiciel relatywizmu (Epikur lub J.S. Mill) objaśnia relatywizm, ale zaczynając od pytań, w których zawarta jest krytyka absolutyzmu. Tak, aby po utwierdzeniu się w przekonaniach na podstawie pierwszego filmu, użytkownik powziął wątpliwości. Po pytaniach krótko omówiony jest relatywizm.

Po każdym sporze użytkownik może powrócić do początku, do Sokratesa albo wyjść z aplikacji. Nie ma żadnej zakładanej kolejności poznawania.

Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla Wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione

W materiale musi wystąpić minimum jeden spór w każdej z opisanych powyżej kategoriach, choć dopuszczalne są również kolejne (np. etyczny konsekwencjalizm vs. intencjonalizm). Każdy spór musi być zaopatrzony w materiał wideo z życiową sytuacją dotyczącą sporu (w sumie musi być minimum sześć filmów z sytuacją), sprowadzającą się do dokonania przez użytkownika wyboru po jednej ze stron.

Każda strona sporu musi być DWUKROTNIIE opisana w osobnych filmach video: raz jako afirmatywne potwierdzenie wyboru, rozpoczynające się od opisu danej koncepcji filozoficznej, a drugi raz jako starający się zniechęcić do wyboru materiał kontruujący, który rozpoczyna się od pytań niewygodnych dla opcji przeciwnej, a dopiero potem opisujący koncepcję.

Reasumując: materiał musi zawierać:

6 podstawowych filmów z sytuacjami dotyczącymi sporu;

12 filmów opisujących konsekwencje wyboru użytkownika(po dwa dla każdego sporu).

Opis struktury materiału

Analogicznie w każdym materiale musi być następujący ciąg: scenka, wybór, potwierdzenie wyboru, poddanie w wątpliwość poprzez argumenty przeciwne, np. w postaci pytań typu "czy...?".

Mechanika materiału

Materiał składa się z plansz interaktywnych, na których użytkownik poprzez kliknięcie dokonuje wyboru oraz materiałów wideo z transkrypcją.

Grafika



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Grafiki rysunkowe, ale nie przerysowane (nie komiksowe), gdyż poszczególne materiały mogą dotyczyć bardzo poważnych problemów.

Postać Sokratesa

Postać Sokratesa powinna być przedstawiona w sposób przyjazny, ale jednocześnie budzący respekt – jako autorytet filozoficzny.

- Styl: Rysunkowa postać w stylu semi-realistycznym, bez nadmiernych uproszczeń (jak w komiksach), z widocznymi detalami, takimi jak broda, fałdy togi i mądry wyraz twarzy.
- Animacja: Subtelne ruchy, np. gestykulacja rękoma podczas mówienia, kiwanie głową lub uśmiech na powitanie. Animacja powinna być prosta i składać się z powtarzalnych klatek, np. w stylu animacji 2D z ograniczoną liczbą klatek na sekundę (tzw. animacja ograniczona).
- Tło: Klasyczna antyczna sceneria, np. fragment kolumnady lub ogólny zarys greckiego miasta. Tło może być nieruchome, ale wizualnie dopracowane.

Karty z tematami

Każda karta to interaktywna grafika, która reprezentuje dany obszar filozofii.

- Styl: Symboliczny rysunek, przykładowo:
 - ontologia: obraz dwóch sylwetek – jednej realistycznej, drugiej złożonej z geometrycznych figur.
 - epistemologia: symbol oka i książki.
 - estetyka: klasyczna rzeźba obok abstrakcyjnego obrazu.
 - etyka: waga z różnymi ciężarami.
 - filozofia społeczna: ludzie po jednej stronie dzielący się w grupy, po drugiej – stojący samotnie.
 - etyka społeczna: zderzenie dwóch flag – jednej bardziej nowoczesnej, drugiej tradycyjnej.
- Animacja: Po najechaniu kursorem karta mogłaby lekko zmieniać odcień lub powiększać się w celu zwrócenia uwagi użytkownika.

Filmy z sytuacjami życiowymi

Każdy film powinien być wykonany w rysunkowym stylu 2D, aby zachować spójność wizualną, ale z realistycznym podejściem do prezentacji problemów.

- Kolory: Stonowane, aby oddać powagę tematu, z naciskiem na subtelne cieniowanie.
- Detale: Postacie ludzkie i ich otoczenie powinny być rysowane z uwzględnieniem szczegółów, takich jak mimika twarzy czy ubiór, odpowiednie dla przedstawianych sytuacji.
- Tło: Proste, ale wystarczająco zróżnicowane, aby oddać miejsce akcji (np. szpital, sala sądowa, dom). Elementy tła mogą być statyczne, a jedynie postacie poruszające się.

Plansze wyborów

- Wygląd: Przejrzyste, z prostym tłem i wyraźnymi ikonami reprezentującymi wybory, np. symbol zielonego "ptaszka" i czerwonego "krzyżyka" przy odpowiedziach TAK/NIE.
- Styl: Ikony i przyciski powinny być estetycznie spójne z resztą grafiki, czyli rysunkowe, ale minimalistyczne.
- Efekt wizualny: Po kliknięciu odpowiedzi pojawia się subtelna animacja, np. powiększenie i lekkie rozjaśnienie wybranego przycisku.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Materiały edukacyjne

- Filmy przedstawiające wybory filozoficzne (potwierdzenie i kontrargumenty) powinny być wizualnie zróżnicowane.
 - Filozofowie reprezentujący strony sporów (np. Kant, Epikur) powinni być narysowani w stylu portretowym z prostymi animacjami mowy i gestykulacji.
 - Tła mogą sugerować ich epokę (np. Kant w klasycznym wnętrzu XVIII-wiecznym, Epikur w ogrodzie).
 - Kluczowe koncepcje filozoficzne mogą być ilustrowane za pomocą prostych wizualizacji, takich jak schematy, animowane strzałki czy ikony.

Przykładowe inspiracje

- Duolingo (nauka języków)**
 - Interaktywność:** System wyborów prowadzący do natychmiastowej informacji zwrotnej (np. wybór opcji i szybka ocena/feedback).
 - Gamifikacja:** Możliwość dodania punktów lub osiągnięć za ukończenie sporu filozoficznego.
 - Progres:** Powrót do Sokratesa jako centralnego punktu aplikacji, podobnie jak powrót do panelu głównego w Duolingo.
- The Stanley Parable (gra narracyjna)**
 - Rozgałęzienia decyzji:** Każda decyzja prowadzi do różnego ciągu wydarzeń, co zwiększa zaangażowanie użytkownika.
 - Narrator:** Rolę narratora może pełnić Sokrates, co stworzy unikalną atmosferę prowadzenia ucznia przez spór filozoficzny.
 - Styl wizualny:** Minimalistyczne, a jednocześnie sugestywne środowiska pasujące do tematyki.
- Black Mirror: Bandersnatch (interaktywne wideo Netflix)**
 - Interaktywne filmy:** Prosty wybór akcji (np. TAK/NIE), który determinuje dalszy przebieg narracji.
 - Różne zakończenia:** Użytkownik poznaje oba poglądy dzięki powrotowi do punktu wyjścia po zakończeniu sporu.
 - Estetyka:** Stonowana kolorystyka i tematyka poważnych decyzji.
- Khan Academy**
 - Przystępne tłumaczenie trudnych koncepcji:** Animacje i narracja, które prostym językiem wyjaśniają skomplikowane tematy filozoficzne.
 - Łączenie multimediów:** Połączenie filmów edukacyjnych z interaktywnymi pytaniami lub quizami.
 - Linearność z wyborem:** Brak konieczności poznawania sporów w określonej kolejności.
- This War of Mine (gra strategiczna o trudnych decyzjach)**
 - Moralne dylematy:** Użytkownik jest stawiany w trudnej sytuacji i musi dokonać wyboru, podobnie jak w sporach filozoficznych.
 - Konsekwencje wyborów:** Podkreślenie, że każda decyzja ma swoje konsekwencje.
 - Oprawa wizualna:** Minimalizm, surowość grafiki, aby oddać powagę sytuacji.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- **Inside (gra przygodowa 2D)**
 - **Symbolizm:** Możliwość prezentowania sporów filozoficznych w sposób symboliczny, bez dosłownego przedstawiania.
 - **Minimalistyczna animacja:** Proste ruchy postaci i ograniczona liczba detali.
- **Philosophy Experiments (strona z quizami filozoficznymi)**
 - **Struktura pytań:** Proste pytania prowadzące do określenia, jak użytkownik widzi dany problem filozoficzny.
 - **Podsumowanie wyboru:** Po odpowiedzi użytkownik otrzymuje informację, z którym nurtem filozoficznym się zgadza.
 - **Minimalistyczny interfejs:** Skupienie na treści i interaktywności.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać skorzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.

Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

Ograniczenia wzroku:

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawiają w zaawansowanym materiale).

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylania tekstu i pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

- Ekran główny:
 - Wprowadzenie do aplikacji - animacja przedstawiająca rysunkową postać Sokratesa.
 - Sześć kart tematów do wyboru: ontologia, epistemologia, estetyka, etyka, filozofia społeczna, etyka społeczna.
- Interaktywność i wybory decyzyjne:
 - Prezentacja filmu przedstawiającego realną sytuację dotyczącą wybranego sporu.
 - Filmy z życiowymi sytuacjami muszą być podzielone na segmenty, zakończone punktem decyzyjnym, który pozwala użytkownikowi na dokonanie wyboru.
 - Punkty decyzyjne: użytkownik dokonuje wyboru poprzez kliknięcie myszy na jeden z przycisków. Po dokonaniu wyboru użytkownik ogląda film wyjaśniający wybraną stronę sporu.
 - Alternatywne ścieżki fabularne: przedstawienie argumentów przeciwnych - po filmie wyjaśniającym wybór, użytkownik otrzymuje możliwość obejrzenia drugiego filmu, który przedstawia stanowisko przeciwne.
- Informacje kontekstowe:
 - Informacje kontekstowe: Dodatkowe informacje wyświetlane podczas kluczowych scen (np. krótkie opisy, definicje, przypisy), co wzbogaca edukacyjny charakter filmu.
- Nawigacja i kontrola nad filmem:
 - Sterowanie filmem: Użytkownik musi mieć pełną kontrolę nad podstawowymi funkcjami (play, pause, przewijanie), aby móc łatwo powtarzać lub analizować wybrane fragmenty.
 - Użytkownik może zakończyć aplikację w dowolnym momencie lub powrócić do Sokratesa, aby kontynuować analizę kolejnych sporów.
- Scenariusze edukacyjne:
 - Scenariusze tematyczne: Aplikacja musi zawierać 6 różnych sporów filozoficznych w formie scenariuszy edukacyjnych
- Śledzenie postępów i zapisanie wyników:
 - Historia dokonanych wyborów: Opcja zapisania historii decyzji, które użytkownik podjął, aby umożliwić analizę wyników i ścieżek fabularnych.
 - Profilowanie wyników i osiągnięć: System zapisujący wyniki na podstawie decyzji, co daje użytkownikowi wgląd w postępy i pozwala zobaczyć, jakie efekty przyniosły jego decyzje.
- Personalizacja przez nauczyciela:
 - Dostosowywanie treści: Nauczyciel powinien mieć możliwość wprowadzania dodatkowych informacji kontekstowych, aby dostosować film do potrzeb lekcji.
 - Tworzenie własnych scenariuszy lub zadań edukacyjnych: Możliwość dodawania własnych pytań kontrolnych lub punktów refleksji, które nauczyciel może wprowadzić między segmentami filmu, co wspiera dopasowanie do programu edukacyjnego.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Raportowanie i statystyki:

- System raportowania wyników dla nauczycieli: Funkcja umożliwiająca nauczycielom monitorowanie wyników i wyborów uczniów, co pozwala na analizę postępów oraz skuteczności podjętych decyzji.
- Podsumowanie wyników dla użytkownika: Użytkownik powinien mieć możliwość przeglądania swoich wyborów i wyników na zakończenie filmu, co wspiera analizę podjętych decyzji i uczenie się na podstawie ich konsekwencji.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

